Licensed by Nintendo
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

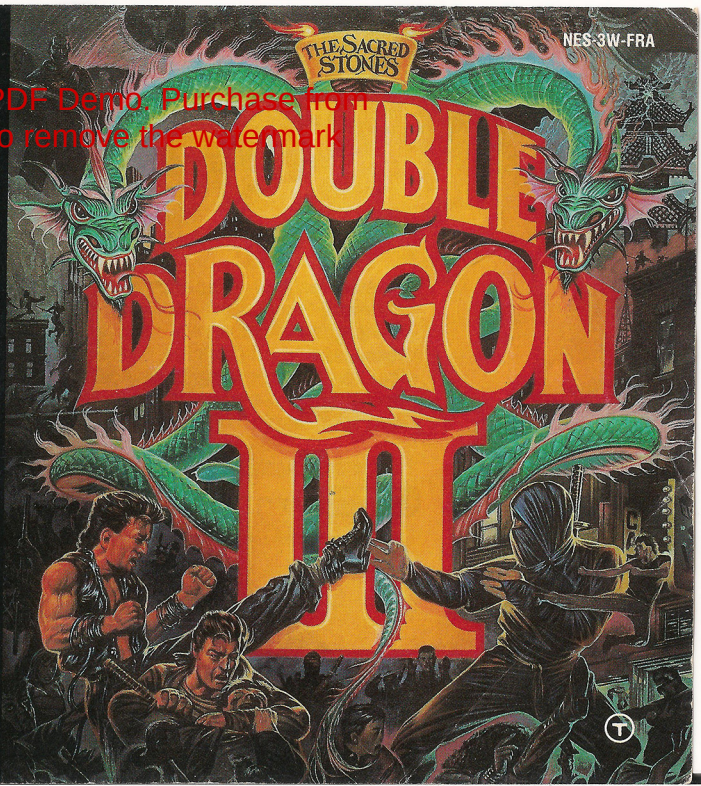
Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.boxoft.com to remove the watermark

GAME PAK INSTRUCTIONS

MANUEL D'INSTRUCTIONS

HANDLEIDING VIDEOSPEL

Acclaim®
entertainment, inc.
Masters of the Game™



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

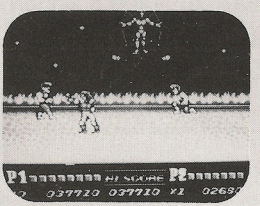
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

Acclaim®
entertainment, inc.

双截龍 DOUBLE DRAGON II The Revenge™

You did it. You crashed the super-complex of the Black Shadow Warriors in Double Dragon II, penetrating the heavily guarded Mansion of Terror.



Double Dragon II: Defeating the Sensei of the Black Shadow Warriors was your greatest accomplishment ever!

Before...

But your final—and most impressive—triumph was against the Supreme Black Shadow Sensei. He had the agility of a cat, the eye of a hawk and the raw strength of a superbeast. (Note the word *"had"*!!!).

Yet the battle wasn't over—because your beloved Marion lay still as a mountain stone. But suddenly...the colour returned to her lips.

Marion lives. And you are now a Supreme Master, with a sense of power *greater* than you ever imagined possible...

Double Dragon II: It's a miracle... Marion lives.

WARNING

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, neither Nintendo nor Acclaim Entertainment, Inc., will be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Today...

DOUBLE DRAGON III: THE SACRED STONES™

Life has returned to normal.

Brett, one of your top students tries to tell you what happened. But he is cut down before he has a chance...

But then it happens.

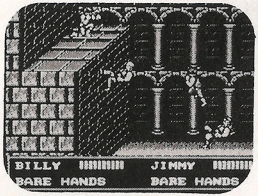
Suddenly, Marion has disappeared again.

BRETT: They're great fighters, but the one you must fear the most is...

And you know that it can't be the Black Shadow Warriors... so who is behind it this time?

THE FIVE MISSIONS

You meet Hiruko, a soothsayer and a friend. She explains that the only way to get Marion back is to produce, as ransom, the three Sacred Stones.



Your journey will take you to the ends of the world.

Hiruko promises to lead you to them, but they are scattered from one end of the world to the other. And each is heavily guarded.

Follow Hiruko to Marion. And discover the truth behind the Sacred Stones.

GETTING READY FOR YOUR MISSIONS

LOADING

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the DOUBLE DRAGON III™ cartridge as described in your NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ manual.
3. Turn the power switch ON.

You'll first see the Double Dragon III title screen. Press the START BUTTON to select the number of players.

SELECTING NUMBER OF PLAYERS

DOUBLE DRAGON III gives you three player options:

1P PLAY—One player only. As Billy, you take on the guardians of the stones single-handedly.

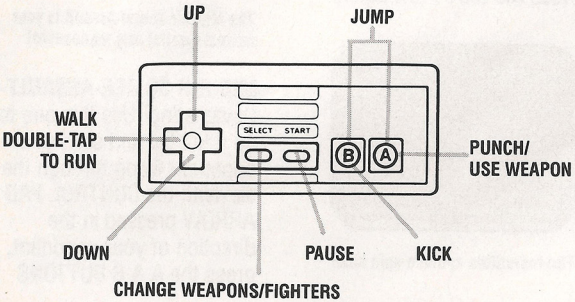
2P PLAY A—Requires 2 players. You (Billy) and your brother (Jimmy) go on a quest for the stones together.

2P PLAY B—Also requires 2 players. Only this time both players (Billy and Jimmy) can fight each other.

TO SELECT PLAYER CHOICES—Move the UP and DOWN CONTROL PAD ARROWS on player 1's controller until the **green arrow** is flashing next to your selection.

THE CONTROLS

The following illustration shows you your control points for Billy and Jimmy.



BASIC MOVES

The following are basic moves for Billy and Jimmy. They also work for Chin and Ranzou, who join you in your mission later in the game. (See Changing Characters, page 15).

TO WALK—Press the CONTROL PAD ARROWS, RIGHT, LEFT, UP OR DOWN. To move diagonally, press *in-between* the arrows.

TO RUN—Tap *twice* on either the RIGHT or LEFT CONTROLLER ARROW.

TO USE A WEAPON—Press the A BUTTON.

TO PAUSE—Press the START BUTTON.

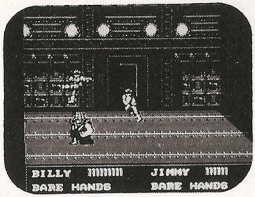
TO RESTART—Press the START BUTTON again.

SPECIAL MOVES

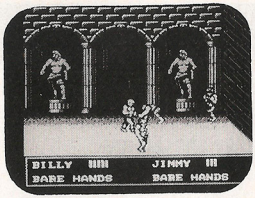
FIGHTING MANOEUVRES

See the enclosed charts for the specific fighting manoeuvres for Billy, Jimmy, Chin and Ranzou. Below are listed just some of the incredible martial arts moves you can perform as Billy or Jimmy.

CYCLONE SPIN KICK—To spin 360 degrees in mid-air with your leg extended, jump by pressing both the A & B BUTTONS *simultaneously* (make sure you're not moving), then *immediately* press the B BUTTON again.



The Incredible cyclone spin kick!



The Mid-Air Somer Assault is your newest martial arts manoeuvre!

MID-AIR SOMER-ASSAULT—Devastating! Use this one to do a full flip and send your opponent flying through the air. With the CONTROL PAD ARROW pressed in the direction of your opponent, press the A & B BUTTONS

simultaneously, then *immediately* press the A BUTTON again. (For a FLYING JUMP KICK, press the B BUTTON instead).

KNEE & ELBOW SPECIALTIES—With the CONTROL PAD ARROW pressed in the direction of your opponent, deliver a series of kicks and/or punches until his head drops. Then:

- For an OVERHEAD ELBOW SMASH, continuously press the A BUTTON.
- For a FACE KNEELIFT, continuously press the B BUTTON.

ON THE SCREEN

All the game play information appears at the bottom of the screen as follows:

WEAPON IN USE

ENERGY REMAINING

FIGHTING MANOEUVRES CHART

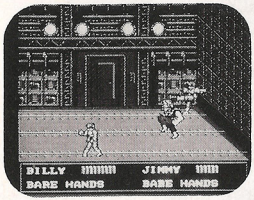
CONTROLS	BILLY & JIMMY
A	Punch (or use a weapon)
B	Side Kick
AB	Jump
AB+B	Cyclone Spin Kick
WALK+AB+A	Mid-Air Somer-Assault
WALK+AB+B	Flying Jump Kick

Note: *AB means press A and B BUTTONS simultaneously*

CHIN	RANZOU
Upper Punch (or use a weapon)	Sword Attack
High Kick	Round House Jump Kick
Jump	Tumble High-Jump
Leaping Double-Kick	Tumble High-Jump Kick
Diving Head Butt	Flying Sword Attack
Jump Kick	Lunging Knee Drop

AROUND THE WORLD

Your quest for The Sacred Stones takes you to the far corners of the world.

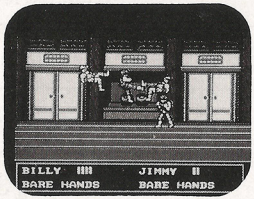


MISSION I—The U.S.A.

Home of Billy and Jimmy Lee—world-famous martial artists and teachers. They're in their renowned dojo when trouble breaks out. And they waste no time in following Hiruko's lead: to China.

MISSION II—China

Ahh...The lush forests and graceful mountains—it seems so peaceful. At first. But suddenly you're up against some of the fiercest martial artists you've ever encountered.

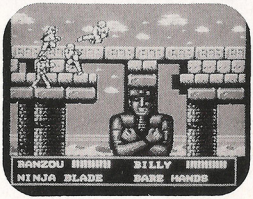


MISSION III—Japan

The most fearsome Ninja fighters ever to reside in the Land of the Rising Sun await you. Be very careful and think about every move...for if you defeat them, the second Sacred Stone is yours.

MISSION IV—Italy

Are there Sacred Stones in Italy? No. But Hiruko has whisked you here to introduce you to some of the fiercest



fighters ever to guard an ancient ruin. By defeating these world-class fighters, you'll hone your skills before the final confrontation.

MISSION V—Egypt

Amid the magnificent ruins of ancient Egypt, you embark on the last leg of your mission.

You know that Marion is here somewhere. But will you recognise her? Or she, you?

WEAPONS

Each character you control has *two* basic weapons at their disposal.

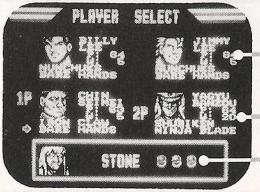
	WEAPON I	WEAPON II (SUPPLY)
BILLY	Bare Hands	Nunchaku (5)
JIMMY	Bare Hands	Nunchaku (5)
CHIN	Bare Hands	Iron Claw (5)
RANZOU	Ninja Blade	Shuriken (20)

Each player has an *unlimited* supply of WEAPON I, but begins the game with a *limited* number of WEAPON II.

You can switch to WEAPON II any time (see below) if you have at least 1 weapon unit left. However—if you don't—then you'll automatically continue to use WEAPON I.

As the game progresses, you will have the opportunity to acquire other weapons that your enemies leave lying around.

TO CHANGE WEAPONS—Press the SELECT BUTTON. **Then press the A BUTTON to bring up a green arrow on the screen.** Next press the UP or DOWN ARROW to point the green arrow to your selection. (If all these weapons of a certain type are used up, the green arrow will not move to that choice).



P—POWER LEVEL

W—WEAPONS AVAILABLE

OF STONES COLLECTED

PICKING UP WEAPONS

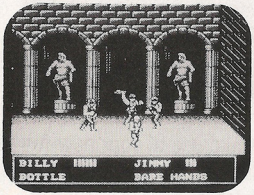
In addition to your two basic weapons, you can also pick up and use these weapons when the enemy drops them:

Army Knives
Broken Bottles
Sais

TO PICK UP A WEAPON—If an enemy drops a weapon, you can pick it up by moving directly over the weapon and pressing either the A or B BUTTON.

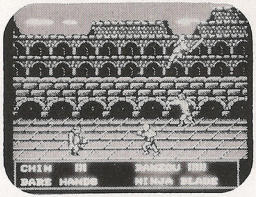
USING "FOUND" WEAPONS

- **To throw an army knife**—Press the A BUTTON.
- **To swing a Broken Bottle or Sai**—Press the A BUTTON.



Note: *When you defeat an enemy, his weapon disappears. Which leads you to wonder...was it ever there at all?*

CHANGING CHARACTERS



Once you defeat China's famous Iron Claw master, Chin Seimei, a strange thing happens...He is so impressed by your skill that he joins your cause and helps you fight your battles. The same thing happens after you defeat Yagyu Ranzou, the renowned Ninja Sensei.

When these great fighters join you, you have the option of playing as *them*, as well as Billy or Jimmy. Here's how:

TO CHANGE FIGHTERS— Press the SELECT BUTTON. Then use the RIGHT or LEFT CONTROLLER ARROWS to choose the character you want to be.

- Press the A BUTTON to confirm selection.
- Press the B BUTTON to change your selection. When your choices are made and you're ready to play again, press the SELECT BUTTON.

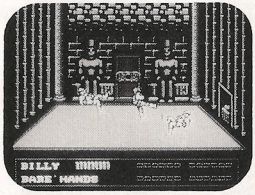
ONE LIFE TO LIVE

Billy, Jimmy, Chin and Ranzou each have one life. If two characters are available (after mission 2) you will automatically switch to the second character once the first character has lost his life. If only one character is available, the game is over when your life is lost.

Each character begins with a full complement of Energy Units. As you fight and get injured, your Energy Units are depleted. When all your Energy Units are gone, you'll lose your life. As you enter each new mission of the game, your energy units will be replenished.

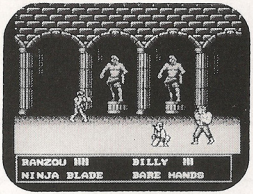
TRICKS OF THE DOUBLE DRAGON

- A good place to practice your martial arts manoeuvres is at the dojo in Mission 1. After you defeat the last thug, and before you exit through the door, you have all the time you need to hone your skills.
- Weapon pick-ups are very valuable. Make sure you wait for the best time to use them. By using a series of kicks to defend yourself (B BUTTON), you can preserve your weapon until you need it the most.



- Make use of your new-found friend's weapons and special talents.

- Sometimes the best offence is a strong defence. Getting in close to your enemies without confronting them *head-on* might do the trick.
- Avoid enemies who are running towards you. Move out of the way or they'll run right over you.
- Things aren't always as they appear. Someone you thought was against you could turn out to be your strongest ally—and vice versa.



LEAVE NO STONE UNTURNED

Your world-wide search for the Sacred Stones will prove to be your most difficult challenge ever. Use all your instincts to make the right moves—at the right times.

But you must not wait any longer. The Stones that lead you to your beloved Marion are waiting. And so is she. So go forward and seek them out ...The eyes of the world are upon you!

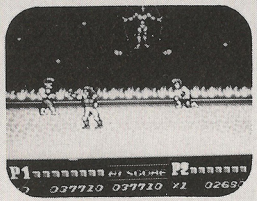
© 1991 Technos Japan Corp. "Double Dragon III: The Sacred Stones™" is a trademark of Technos Japan Corporation. Acclaim® and Masters of the Game™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo and NIntendo Entertainment System are trademarks of Nintendo. Game Pak "NES-GP" © 1991 Acclaim Entertainment, Inc. Made in Japan.

NOTES:

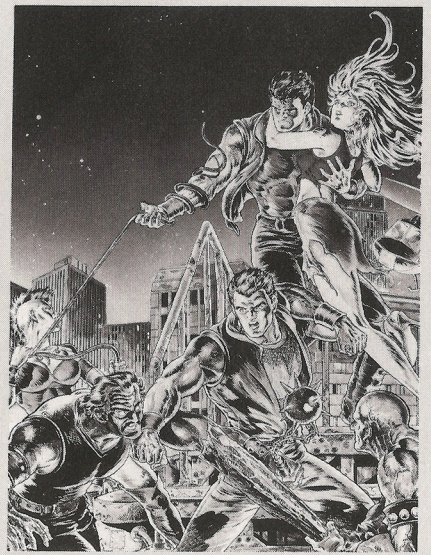
双截龍 DOUBLE DRAGON The Revenge™

Avant...

Le souvenir de votre réussite est toujours présent ! Dans Double Dragon II, vous aviez écrasé le super-complexe des Guerriers de l'Ombre Noire (Black Shadow Warriors) après avoir pénétré à l'intérieur du Manoir de la Terreur pourtant sérieusement gardé.

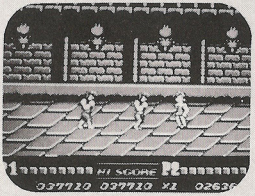


Double Dragon II : Votre plus grand exploit a été de vaincre le grand Sensei,



Mais votre ultime triomphe (le plus impressionnant aussi), fut votre victoire sur le Suprême Black Shadow Sensei. Il avait l'agilité d'un chat, la vue aigüe du lynx et la force brutale d'une bête féroce. (Faut-il préciser que le mot *avait* n'est pas sans importance ?).

Mais le combat n'est pas terminé : votre Marion bien-aimée gît aussi immobile qu'une pierre de granit.



Double Dragon II : Un véritable miracle.... Marion est en vie !

Mais soudain... ses lèvres se colorent à nouveau.

Marion est vivante ! Et vous êtes devenu un Maître Suprême avec des pouvoirs plus grands que ceux dont vous avez jamais rêvés...

ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo et Acclaim Entertainment, Inc. ne seraient en aucun cas responsables des dommages causés par l'utilisation simultanée d'un téléviseur à rétroprojection avec la console NES. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

Aujourd'hui, voici...

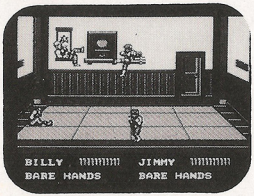
DOUBLE DRAGON III : THE SACRED STONES™ (LES PIERRES SACREES)

La vie a repris son cours normal.

Brett, un de vos meilleurs élèves, essaie de vous expliquer ce qui est arrivé. Mais il est abattu avant d'avoir pu parler...

De nouveau, vous êtes en plein drame !

Voici que Marion a encore disparu.

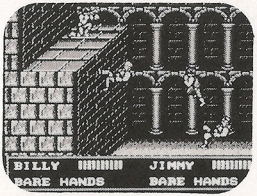


BRETT : Ces combattants sont redoutables mais celui que vous devez craindre le plus s'appelle...

Vous savez que les Guerriers de l'Ombre Noire ne peuvent être responsables de sa disparition... alors qui en est la cause cette fois-ci ?

LES CINQ MISSIONS

Vous rencontrez Hiruko, une devineresse qui est aussi votre amie. Elle vous explique que la seule manière de faire revenir Marion est de présenter, à titre de rançon, les trois Pierres Sacrées.



Votre voyage vous conduira au bout de la Terre.

Les Pierres Sacrées sont dispersées aux quatre coins du monde mais Hiruko vous promet de vous y conduire. Chacune des Pierres Sacrées est sévèrement gardée.

Suivez Hiruko pour retrouver Marion. Et découvrez la vérité qui se cache derrière les Pierres Sacrées.

PREPARATIFS

CHARGEMENT

1. Assurez-vous que l'interrupteur est sur arrêt.
2. Introduisez la cartouche de jeu "DOUBLE DRAGON III" selon les instructions de votre manuel NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Allumez votre console.

L'écran Titre apparaît. Appuyez sur le Bouton START pour sélectionner le nombre de joueurs.

SELECTION DU NOMBRE DE JOUEURS

DOUBLE DRAGON III vous propose trois options de jeu :

"1P PLAY" - Pour un joueur. Vous jouez le rôle de Billy et vous acceptez de vous attaquer seul aux gardiens des Pierres.

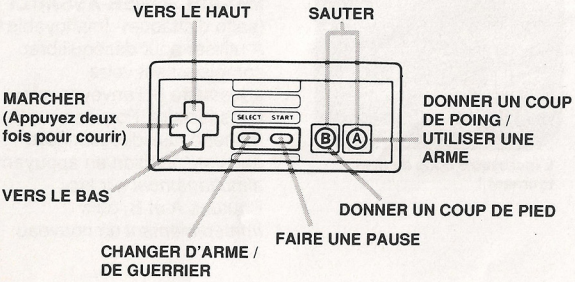
"2P PLAY A" - Se joue à deux. Vous (Billy) et votre frère (Jimmy) partez ensemble en mission pour unir vos efforts dans la recherche des Pierres.

"2P PLAY B" - Se joue également à deux. Mais, cette fois, les deux joueurs (Billy et Jimmy) luttent l'un contre l'autre.

POUR SELECTIONNER LE MODE DE JEU - Poussez la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que la **flèche verte** clignote près de votre sélection.

LES COMMANDES

L'illustration ci-dessous indique comment manoeuvrer Billy et Jimmy.



MOUVEMENTS DE BASE

Voici les mouvements de base pour Billy et Jimmy. Utilisez les mêmes pour Chin et Ranzou lorsqu'ils vous rejoignent plus tard dans la partie.

POUR MARCHER - Poussez la manette multidirectionnelle à droite, à gauche, en bas ou en haut suivant la direction désirée. Pour effectuer un déplacement en diagonale, appuyez entre les flèches.

POUR COURIR - Appuyez légèrement deux fois sur la manette multidirectionnelle à droite ou à gauche.

POUR UTILISER UNE ARME - Appuyez sur le Bouton A.

POUR FAIRE UNE PAUSE - Appuyez sur le Bouton START.

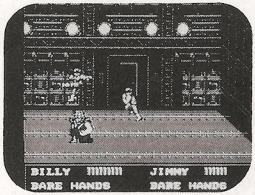
POUR RECOMMENCER - Appuyez de nouveau sur le Bouton START.

MOUVEMENTS SPECIAUX

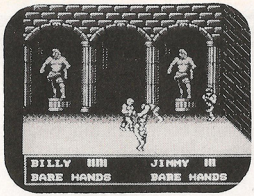
TECHNIQUES DE COMBAT

Consultez les tableaux pour étudier les techniques de combat spécifiques à Billy, Jimmy, Chin et Ranzou. Voici quelques-uns des mouvements d'arts martiaux que vous pouvez réaliser dans le rôle de Billy ou de Jimmy.

CYCLONE SPIN KICK (coup de pied tournant) - Pour pivoter sur vous-même en ayant une jambe tendue en l'air, sautez en appuyant simultanément sur les Boutons A et B (veillez à ne pas bouger à ce moment-là) et en appuyant immédiatement de nouveau sur le Bouton B.



L'incroyable coup de pied tournant !



Le salto d'attaque est votre toute nouvelle technique en art martial !

MID-AIR SOMER-ASSAULT (salto d'attaque)- Impitoyable ! A utiliser pour déséquilibrer complètement votre adversaire et l'envoyer valser dans les airs. Poussez sur la manette multidirectionnelle dans sa direction en appuyant *simultanément* sur les Boutons A et B, puis *immédiatement* de nouveau

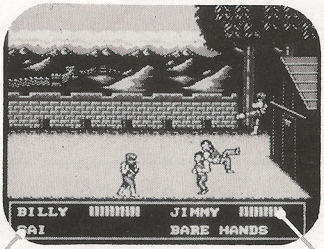
sur le Bouton A. (Pour réaliser un coup de pied envolé, appuyez sur le Bouton B).

SPECIALITE DE COUPS DE COUDES ET DE GENOUX - Poussez la manette multidirectionnelle dans la direction de votre adversaire, et assénez-lui une série de coups de pied et/ou de coups de poing jusqu'à ce que sa tête s'affaisse. Puis,

- Pour un COUP DE COUDE SUR LA TETE, maintenez le Bouton A enfoncé.
- Pour un COUP DE GENOU A HAUTEUR DU VISAGE, maintenez le Bouton B enfoncé.

L'ECRAN

Toutes les informations nécessaires s'affichent dans la partie inférieure de l'écran :



ARME UTLISEE

RESERVE D'ENERGIE

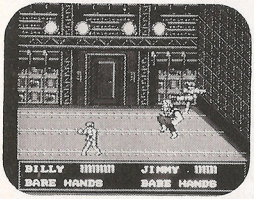
TABLEAU DES TECHNIQUES DE COMBAT

COMMANDES	BILLY & JIMMY
Bouton A	Coup de poing ou utilisation d'une arme
Bouton B	Coup de pied latéral
Boutons AB	Saut
Boutons AB + A	Coup de pied tournant
MARCHE + AB + A	Salto d'attaque
MARCHE + AB + B	Coup de pied envolé

AB signifie qu'il faut appuyer en même temps sur les deux boutons.

CHIN	RANZOU
Coup de poing donné vers le haut ou utilisation d'une arme	Attaque à l'épée
Coup de pied en hauteur	Coup de pied en pivotant
Saut	Saut en hauteur avec culbute
Double coup de pied en sautant	Coup de pied avec saut en hauteur et culbute
Coup de tête plongé	Attaque à l'épée volante
Coup de pied en sautant	Chute précipitée à genoux

Votre mission à la recherche des Pierres Sacrées vous emmène aux quatre coins du monde.

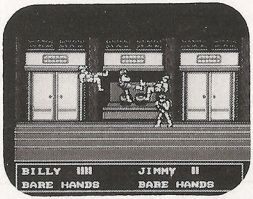


MISSION I - AUX USA

Patrie de Billy et Jimmy Lee, les maîtres des arts martiaux célèbres dans le monde entier... Lorsque les difficultés éclatent, ils se trouvent dans leur célèbre Dojo. Et, sans perdre une minute, ils partent vers la Chine à la suite d'Hiruko.

MISSION II - EN CHINE

Ah... Les forêts luxuriantes et les montagnes élégamment profilées... Tout semble paisible. Au début. Mais soudain vous vous trouvez aux prises avec les guerriers les plus rapides que vous ayez jamais rencontrés.

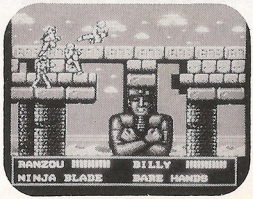


MISSION III - AU JAPON

Les plus redoutables combattants Ninja ayant jamais habité l'Empire du Soleil Levant vous attendent. Faites très attention et réfléchissez à chacun de vos gestes... Si vous réussissez à les vaincre, la deuxième Pierre Sacrée vous appartient.

MISSION IV - ITALIE

L'Italie contiendrait-elle des Pierres sacrées ? Non. Mais Hiruko vous y a conduit pour vous présenter certains combattants très redoutables chargés de garder des ruines



antiques. En luttant contre ces adversaires hors pair, vous vous préparerez à l'ultime confrontation.

MISSION V - EGYPTE

La dernière partie de votre mission se situe parmi les vestiges magnifiques de l'ancienne Egypte.

Vous savez que votre bien-aimée est emprisonnée quelque part dans ce pays. Mais parviendrez-vous à la reconnaître ? Et elle, vous reconnaîtra-t-elle ?

ARMES

Chaque personnage que vous dirigez a deux armes de base à sa disposition.

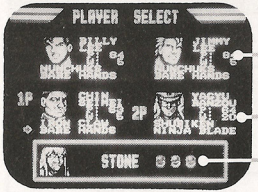
	ARME I	ARME II (Nombre)
BILLY	Mains nues	Nunchaku (5)
JIMMY	Mains nues	Nunchaku (5)
CHIN	Mains nues	Griffe d'acier (5)
RANZOU	Sabre Ninja	Shuriken (20)

Chaque joueur dispose d'un nombre illimité d'ARMES I, mais commence la partie avec un nombre limité d'ARMES II.

Tant que vous possédez une ARME II, vous pouvez l'utiliser à votre gré (voir ci-dessous). Si vous n'en avez plus, vous ne pourrez vous servir que de l'ARME I.

Durant la partie, vous pouvez acquérir d'autres armes : celles que vos ennemis abandonnent derrière eux.

POUR CHANGER D'ARMES - Appuyez sur le Bouton SELECT. **Puis appuyez sur le Bouton A pour faire apparaître une flèche verte à l'écran.** Poussez ensuite la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour pointer la flèche verte sur votre sélection. (Attention, lorsque toutes les armes d'un certain type ont déjà été utilisées, elles ne peuvent pas être sélectionnées).



P - NIVEAU DE PUISSANCE

W - ARMES DISPONIBLES

 # - NOMBRE DE PIERRES RECUEILLIES

POUR RAMASSER D'AUTRES ARMES

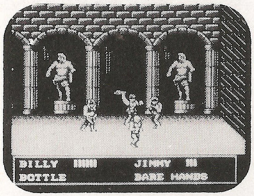
En plus de vos deux armes de base, vous pouvez aussi ramasser et utiliser les armes suivantes, lorsque l'ennemi les abandonne :

Poignards de commando
Bouteilles cassées
Saïs

POUR RAMASSER UNE ARME - Si un ennemi fait tomber une arme, vous pouvez la ramasser en vous plaçant directement au-dessus et en appuyant sur le Bouton A ou sur le Bouton B.

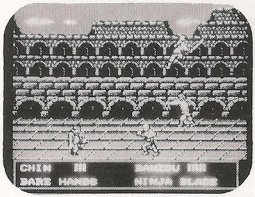
UTILISATION DES ARMES TROUVEES

- **Pour lancer un poignard de commando**, appuyez sur le Bouton A.
- **Pour lancer une bouteille cassée ou un Saï**, appuyez sur le Bouton A.



Remarque : Lorsque vous réussissez à vaincre un ennemi, son arme disparaît. Ce qui vous amène à vous demander si vous ne l'avez pas vu uniquement dans votre imagination....

MODIFICATION DES PERSONNAGES



Une fois que vous avez battu Chin Seimei, le célèbre maître de la Griffe d'acier en Chine, une chose bizarre se produit... Il est si impressionné par votre adresse qu'il se joint à votre cause pour vous aider dans votre combat. Le même miracle se produit lorsque vous avez vaincu Yagyu Ranzou, le célèbre Professeur Ninja (Ninja Sensei).

Lorsque ces grands maîtres se sont ralliés à vous, vous pouvez choisir de jouer leur rôle, ou bien celui de Billy ou de Jimmy. Voici comment :

POUR CHANGER DE COMBATTANT - Appuyez sur le Bouton SELECT. Puis poussez la manette multidirectionnelle à droite ou à gauche pour choisir le personnage que vous désirez être.

- Appuyez sur le Bouton A pour confirmer la sélection.
- Appuyez sur le Bouton B pour modifier votre sélection. Lorsque vous avez fait vos choix et que vous êtes prêt à jouer de nouveau, appuyez sur le Bouton SELECT.

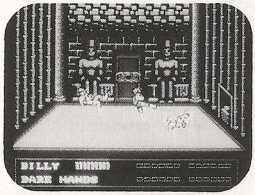
UNE VIE A VIVRE

Billy, Jimmy, Chin et Ranzou ont chacun une vie. S'il vous reste deux personnages après la mission 2, le second prend automatiquement le relais lorsque le premier se fait tuer. S'il ne reste qu'un seul personnage, la partie se termine lorsqu'il perd la vie.

Chaque personnage commence avec une réserve complète d'Unités Energétiques. Si vous êtes blessé au cours du combat, les Unités Energétiques diminuent. Lorsqu'elles sont épuisées, vous perdez votre vie. Les Unités Energétiques sont régénérées au début de chaque nouvelle mission.

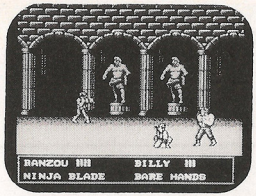
ASTUCES DU DOUBLE DRAGON

- Un bon endroit pour vous entraîner aux arts martiaux est le Dojo de la Mission 1. Après avoir vaincu la dernière brute et avant de franchir le pas de la porte, vous avez tout le temps nécessaire pour aiguiser votre adresse.
- Ramassez des armes. Utilisez-les seulement à bon escient. Défendez-vous d'abord en donnant des coups de pied (Bouton B) afin de préserver vos armes jusqu'au moment le plus critique.



- Servez-vous des armes du nouvel ami que vous venez de vous faire ainsi que de ses talents spéciaux.

- Parfois, la meilleure attaque consiste à bien se défendre. Un bon moyen consiste à vous approcher le plus possible de vos ennemis, en évitant de les aborder de front.
- Evitez les ennemis qui courent dans votre direction. Sortez du chemin avant qu'ils ne vous heurtent de plein fouet.
- Les choses ne sont pas toujours comme elles le paraissent. Quelqu'un que vous preniez pour un adversaire peut se révéler être votre meilleur allié, et vice versa.



RETOURNEZ TOUTES LES PIERRES

Votre quête à travers le monde pour trouver les Pierres Sacrées se révélera être votre challenge le plus difficile. Servez-vous de toute votre intuition pour exécuter les mouvements corrects au bon moment.

Mais ne perdez plus un seul instant ! Les Pierres qui vous conduiront à votre Marion bien-aimée vous attendent. Et Marion aussi. Alors, foncez et réussissez ! Le monde à les yeux braqués sur vous !

NOTE:

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02-478.90.48 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

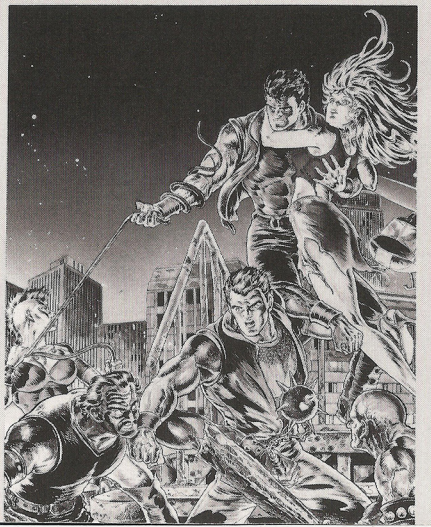
Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

双截龍 DOUBLE DRAGON The Revenge™

Het is je gelukt. In Double Dragon II ben je het supercomplex van de Black Shadow Warriors in gegaan en doorgedrongen in het zwaar bewaakte Huis der Verschrikking.

Double Dragon II: Door de Leermeester van de Black Shadow krijgers te verslaan heb je je grootste prestatie aller tijden

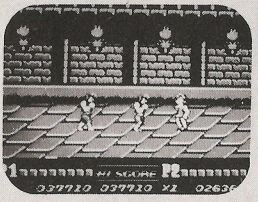
Eerst...



Maar je laatste en meest indrukwekkende zege was die op de Leermeester van de Black Shadows. Die was zo lenig als een kat, had ogen als een havik en de brute kracht van een superdier. (Let op de woorden “was” en had”).

Maar de strijd was nog niet gestreden, want je geliefde Marion lag nog steeds dood- en doodstil. Maar toen opeens... kwam er weer kleur op haar lippen.

Marion leeft. En jij bent nu een Opperste Meester met een gevoel van kracht dat nog groter is dan je ooit voor mogelijk had gehouden...



Double Dragon II: Het is een

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als men gebruik maakt van een projectie televisie met NES spellen, zal noch Nintendo noch Acclaim Entertainment, Inc. aansprakelijk zijn voor beschadigingen van welke aard dan ook. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beeiden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Nu...

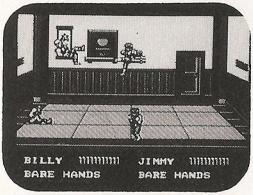
DOUBLE DRAGON III THE SACRED STONES™

Het leven gaat weer z'n normale gang.

Brett, één van je beste leerlingen, probeert je te vertellen wat er is gebeurd. Hij sterft echter voordat hij daartoe de kans heeft gehad.

Maar dan gebeurt het.

Plotseling is Marion opnieuw verdwenen.

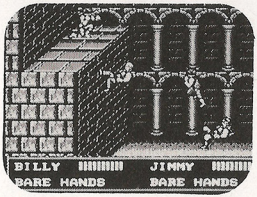


BRETT: Het zijn fantastische vechters, maar waar je het meest bevreesd voor moet zijn is...

En jij weet dat hij het niet over de Black Shadow Warriors heeft gehad. De vraag is dus: Wie zit hier achter?

DE VIJF MISSIES

Je komt Hiruko tegen, een waarzegster en een vriendin van je. Zij legt uit hoe je Marion alleen kunt terugkrijgen als je een losgeld bijeen weet te brengen in de vorm van de drie Heilige Stenen.



Je reis zal je naar de uiteinden van de wereld voeren.

Hiruko belooft je dat ze je daar naartoe zal leiden, hoewel ze over de hele wereld verspreid liggen. En elke steen wordt zwaar bewaakt.

Volg Hiruko naar Marion en ontdek de waarheid achter de Heilige Stenen.

HOE JE JE OP DEZE MISSIE VOORBEREIDT

LADEN

1. Let er op dat je Nintendo uit staat.
2. Doe de cassette met DOUBLE DRAGON III er in zoals beschreven in de handleiding van je NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Zet je Nintendo aan.

Eerst zie je dan het titelscherm met Double Dragon III. Druk nu op de STARTKNOP om het aantal spelers te kiezen.

AANTAL SPELERS KIEZEN

DOUBLE DRAGON III biedt je drie keuzemogelijkheden voor het aantal spelers:

"1P PLAY" - Voor maar één speler. Als Billy neem je het helemaal in je eentje op tegen de bewakers van de stenen.

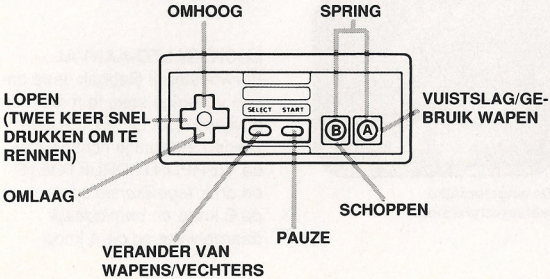
"2P PLAY A" - Voor twee spelers. Jij (Billy) en je broer (Jimmy) gaan samen op zoek naar de stenen.

"2P PLAY B" - Ook voor twee spelers, maar dit keer kunnen deze twee (Billy en Jimmy) tegen elkaar vechten.

OM HET GEWENSTE SPEL TE KIEZEN ga je met de BOVEN- of ONDERKANT van de VIERPUNTSDRUK-TOETS met de cursor naar de gewenste keus.

DE BEDIENINGS-KNOPPEN

In de tekening hieronder zie je hoe je Billy en Jimmy bestuurt.



BASISBEWEGINGEN

Hieronder vind je de basisbewegingen voor Billy en Jimmy. Zij gelden ook voor Chin en Ranzou die zich later in dit spel bij jullie voegen om aan deze missie mee te doen.

LOPEN - Gebruik hiervoor de BOVEN- en de ONDERKANT alsmede de LINKER- en RECHTERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS. Om je diagonaal te verplaatsen druk je daar tussenin.

RENNEN - Druk snel twee keer achter elkaar op de LINKER- of RECHTERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS.

WAPEN GEBRUIKEN - Druk op de A knop.

PAUZEREN - Druk op de STARTKNOP.

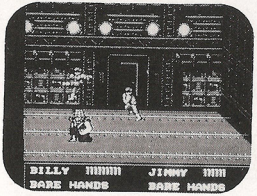
OPNIEUW BEGINNEN - Druk nog een keer op de STARTKNOP.

SPECIALE BEWEGINGEN

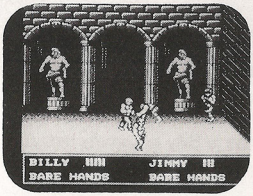
GEVECHTS-BEWEGINGEN

Zoek in de bijgevoegde tabellen de specifieke gevechtsbewegingen op van Billy, Jimmy, Chin en Ranzou. Hieronder worden slechts enkele van al die ongelooflijke bewegingen uit de Oosterse vechtsporten opgesomd die je Billy en Jimmy kunt laten uitvoeren.

WERVELWINDSCHOP - Om midden in de lucht een draai van 360° te kunnen maken met uitgestrekte benen, spring je door de A en de B knop *tegelijkertijd* in te drukken (zorg ervoor dat je dan niet in beweging bent) en *onmiddellijk* daarna weer op de B knop te drukken.



De ongelooflijke wervelwindschop.



De Luchtsalto-aanval is je nieuwste Oosterse gevechtstechniek.

LUCHTSALTO-AANVAL - Verwoestend! Gebruik deze om een volledige salto te maken en je vijand door de lucht te laten vliegen. Bepaal je richting met de VIERPUNTSDRUKTOETS en druk *tegelijkertijd* op de A en de B knop en *onmiddellijk* daarna weer op de A knop.

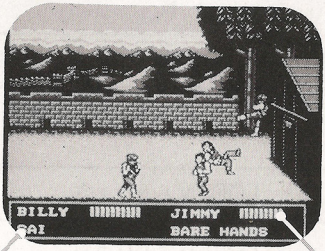
(Voor een VLIEGENDE SPRONGSCHOP druk je in plaats daarvan op de B knop).

KNIE- EN ELLEBOOG-SPECIALITEITEN - Draai met de VIERPUNTSDRUKTOETS in de richting van je tegenstander en geef hem een serie vuistslagen of schoppen. Vervolgens:

- houd je voor een BOVENHOOFDSE ELLEBOOGSTOOT de A knop voortdurend ingedrukt;
- houd je voor een KNIETJE NAAR HET GEZICHT de B knop voortdurend ingedrukt.

OP HET SCHERM

Alle informatie over het verloop van het spel verschijnt als volgt onderaan het scherm:



WAPEN IN GEBRUIK

RESTERENDE ENERGIE

TABEL MET GEVECHTSBEWEGINGEN

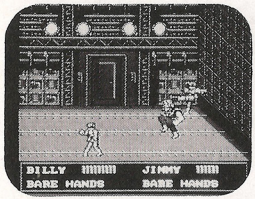
KNOPPEN	BILLY & JIMMY
A	Vuistslag (of gebruik een wapen)
B	Schop opzij
AB	Sprong
AB + B	Wervelwindschop
LOPEN + AB + A	Luchtsalto-aanval
LOPEN + AB + B	Vliegende Sprongschop

N.B: AB betekent: druk tegelijkertijd op de A knop en de B knop.

CHIN	RANZOU
Vuistslag omhoog (of gebruik een wapen)	Zwaard-aanval
Hoge Schop	In het rond schoppen
Sprong	Tuimelsprong in de lucht
Dubbele schop tijdens een sprong	Tuimelsprong in de lucht met schop
Kopstoot tijdens een duik	Vliegende zwaard-aanval
Sprongschop	Voorwaartse knieval

DE WERELD ROND

Je speurtocht naar de Heilige Stenen voert je naar de verste uithoeken van de wereld.

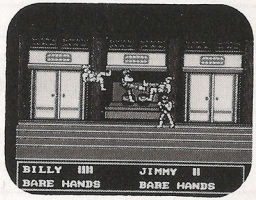


MISSIE I - de V.S.

Het thuisland van Billy en Jimmy Lee, de wereldberoemde meesters en trainers van Oosterse vechtsporten. Zij bevinden zich in hun beroemde dojo als er moeilijkheden uitbreken. En zij verspillen geen tijd bij het opvolgen van Hiruko's tip: naar China.

MISSIE II - China

Ohhh... Die weelderige wouden en prachtige bergen - het lijkt allemaal zo vredig... in het begin althans. Maar plotseling moet je het opnemen tegen de felste Oosterse vechtersbazen die je ooit bent tegengekomen.

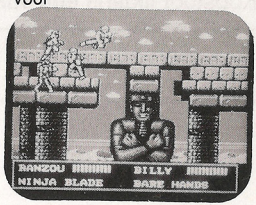


MISSIE III - Japan

De meest afschrikwekkende krijgers die ooit in het Land van de Rijzende Zon hebben gewoond wachten je hier op. Wees heel voorzichtig en denk goed na over elke beweging... want als je ze weet te verslaan is de tweede Heilige Steen van jou!

MISSIE IV - Italië

Zijn er Heilige Stenen in Italië? Nee! Maar Hiruko heeft je hier razendsnel heen gebracht om je voor



te stellen aan een aantal van de fanatiekste vechtersbazen die ooit een oude ruïne hebben bewaakt. Door deze te verslaan wordt je vaardigheid voldoende opgevoerd om de uiteindelijke confrontatie te kunnen aangaan.

MISSIE V - Egypte

Tussen de schitterende ruïnes van het oude Egypte begin je aan de laatste fase van je missie.

Je weet dat Marion hier ergens moet zijn, maar zul je haar herkennen? En zij jou?

WAPENS

Elke figuur die je bestuurt heeft twee basiswapens tot zijn beschikking.

	WAPEN I	WAPEN II (VOORRAAD)
BILLY	Blote handen	Nunchaku (5)
JIMMY	Blote handen	Nunchaku (5)
CHIN	Blote handen	IJzeren Klauw (5)
RANZOU	Oosters zwaard	Shuriken (20)

Elke speler heeft een onbeperkte voorraad van WAPEN I, maar begint het spel met een beperkt aantal van WAPEN II.

Zolang je nog minstens één wapeneenheid over hebt, kun je op ieder gewenst moment op WAPEN II overschakelen. Maar als je geen wapeneenheden meer over hebt, blijf je automatisch gebruik maken van WAPEN I.

Naarmate het spel vordert, krijg je de kans andere wapens te pakken te krijgen die je vijanden laten rondslingeren.

VAN WAPENS VERWISSELEN - Druk op de SELECTKNOP. Druk daarna op de A knop om een groene pijl op het scherm te laten verschijnen. Plaats deze pijl met de BOVEN- of ONDERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS bij je keuze. (Als alle wapens van een bepaald type zijn opgemaakt, gaat de groene pijl niet naar die keus toe).

P - KRACHTNIVEAU

W - BESCHIKBARE WAPENS

 # AANTAL VERZAMELDE STENEN

WAPENS OPRAPEN

Behalve je twee basiswapens, kun je ook wapens verzamelen en gebruiken die je tegenstanders laten vallen.

Legermessen
Kapotte flessen
Saïs

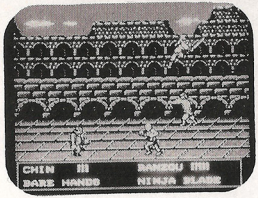
EEN WAPEN OPRAPEN - Als een tegenstander een wapen laat vallen, kun je het oprapen door er rechtstreeks heen te gaan en op de A of de B knop te drukken.

"GEVONDEN" WAPENS GEBRUIKEN

- Druk op de A knop om met een legermes te gooien.
- Druk op de A knop om met een kapotte fles of een Sai te zwaaien.

***N.B:** Als je een vijand verslaat, verdwijnt zijn wapen. Je vraagt je dan wel af, of het ooit bestaan heeft.*

VAN FIGUUR VERANDEREN



Nadat je Chin Seimei, de beroemde Meester van de IJzeren Klauw van China hebt verslagen, gebeurt er iets vreemds... Hij is zo onder de indruk van je vaardigheid dat hij zich bij je aansluit en je helpt tijdens je gevechten. Hetzelfde gebeurt nadat je de befaamde krijgerleermeester Yagyu Ranzou hebt verslagen.

Als deze fantastische vechtersbazen je metgezel worden, kun je kiezen of je als één van hen wilt meespelen of als Billy of Jimmy. Dat doe je zo:

OM VAN FIGUUR TE VERANDEREN - Druk op de SELECTKNOP. Gebruik daarna de LINKER- of RECHTERKANT van de VIERPUNTSDRUKTOETS om de figuur uit te kiezen die je wilt zijn.

- Druk op de A knop om je keuze te bevestigen.
- Druk op de B knop om je keuze te wijzigen. Als je eenmaal hebt gekozen en weer door wilt spelen, druk je op de SELECTKNOP.

ÉÉN LEVEN OM TE LEVEN

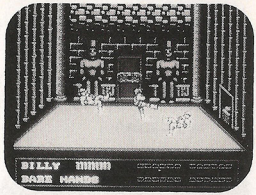
Billy, Jimmy, Chin en Ranzou hebben elk één leven. Als er twee figuren beschikbaar zijn (na missie 2) ga je automatisch over naar de andere figuur als de ene zijn leven is kwijtgeraakt. Als er nog maar één figuur over is, is het spel afgelopen zodra die zijn leven verliest.

Elke figuur begint met een volledige hoeveelheid energie-eenheden. Naarmate je tijdens gevechten meer verwondingen oploopt,

loopt je aantal energie-eenheden terug. Als ze allemaal op zijn, verlies je je leven. Zodra je tijdens dit spel aan een nieuwe missie begint, wordt je voorraad energie-eenheden weer volledig aangevuld.

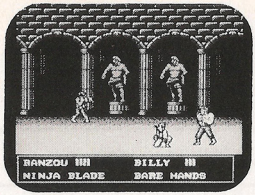
TRUCS VAN DE DOUBLE DRAGON

- Je kunt je Oosterse gevechtstechnieken het beste oefenen in je dojo in Missie I. Nadat je de laatste boef hebt verslagen en voordat je door de deur naar buiten gaat, heb je alle tijd om je vaardigheden tot het uiterste op te voeren.
- Het is uiterst belangrijk wapens op te rapen. Zorg ervoor dat je de beste tijd afwacht om ze te gebruiken. Door jezelf te verdedigen met een reeks schoppen (B KNOP) kun je je wapen bewaren totdat je het werkelijk nodig hebt.



- Maak gebruik van de wapens en de bijzondere talenten van je nieuwe vrienden.

- Soms is een sterke verdediging je beste aanvalswapen. Soms doe je er het beste aan je vijanden heel dicht te benaderen en ze met je hoofd aan te vallen.
- Ontwijk tegenstanders die op je af rennen. Ga opzij, anders lopen ze over je heen.
- Niet alles is altijd wat het lijkt. Het kan gebeuren dat iemand waarvan je denkt dat hij tegen je is je beste bondgenoot blijkt te zijn... en andersom.



LAAT GEEN STEEN OP DE ANDERE STAAN

Je wereldwijde speurtocht naar de Heilige Stenen zal de grootste uitdaging blijken te zijn die je ooit bent aangegaan.

Gebruik al je instincten om de juiste bewegingen te maken... op het juiste moment.

Maar je moet nu niet langer dralen. De Stenen die je naar je geliefde Marion voeren liggen je op te wachten, evenals Marion zelf. Ga dus op pad en zoek ze op... De ogen van de wereld zijn op jou gericht!

LET OP:

LET OP:

LET OP:

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.90.48

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-478.90.48 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Acclaim®
entertainment, inc.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

DISTRIBUTED BY BANDAI / DISTRIBUÉ PAR BANDAI